Eine Erweiterung von Stefan Feld & Ulrich Fonrobert für 2-4 Spieler, ab 14 Jahren

MERLIN

Erweiterung 3: Morgana

Für die Suche nach einem Thronfolger wird jede Hilfe benötigt, sogar die der Hexe Morgana le Fay!

Goldmünzen und Misteln

Goldmünzen und Misteln bieten neue Aktionsmöglichkeiten während des Spiels und werden für jedes der drei neuen Module benötigt, wo sie zusätzlich für verschiedene Sonderaktionen gebraucht werden. Aber auch ohne eines der drei neuen Module, können Goldmünzen und Misteln ins Basisspiel und die vorherig erschienen Erweiterungen integriert werden.

Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

• **30 Goldmünzen**

• **11 Misteln**

• **1 Aktionsrondell (doppelseitig bedruckt)**

Vorderseite ohne die „Arthur“ Erweiterung

Rückseite mit der „Arthur“ Erweiterung

1) Unabhängig davon, ob ihr mit einem der neuen Module spielt: Das neue **Aktionsrondell** wird auf jeden Fall auf das aufgedruckte Rondell in der Mitte des Spielplans gelegt und passend ausgerichtet. Wenn ihr mit der „Arthur-Erweiterung“ spielt, kommt die „Arthur-Seite“ nach oben. Ansonsten nutzt ihr die andere Seite ohne den „Arthur-Rundlauf“.

Ohne „Arthur“:

Mit „Arthur“:

2) Die **Goldmünzen** werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Misteln werden zu den Äpfeln gelegt.

3) Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels **2 Goldmünzen** und **1 Mistel**, welche er zu seinem Apfel auf seinem Burgtableau ablegt.

Änderungen im Spielablauf

Goldmünzen

Bei Abgabe einer Goldmünze kann der Spieler einen seiner Würfel *(Ritter-, Merlin- oder Arthur-Würfel)*, um eine Zahl nach oben oder unten verändern. Es ist erlaubt, mehrere Goldmünzen in einem Zug auszugeben, um den Wert eines Würfels mehrfach und/oder den Wert von verschiedenen Würfeln zu ändern. Ein Würfel kann nicht von einer 1 auf eine 6 und umgekehrt gedreht werden.

Am Spielende erhalten die Spieler für je zwei Goldmünzen in ihrem Besitz drei Punkte.

Mistel

Gegen die Abgabe einer Mistel kann der Spieler beim Einlösen einer Auftragskarte genau eine Bedingung der Auftragskarte ignorieren. Somit wird es leichter, auch die schwierigen Auftragskarten zu erfüllen. Es ist erlaubt, mehrere Misteln pro Auftragskarte zu verwenden.

Beispiel: Der gelbe Spieler erfüllt zwei von drei Bedingungen der Auftragskarte. Mit Hilfe der Mistel kann er die dritte Bedingung ignorieren und somit die Auftragskarte erfolgreich abschließen.

Er legt die Karte auf den Ablagestapel und rückt seinen Punktemarker 3 Punkte weiter.

Aktionsrondell

Das Aktionsrondell führt zwei neue Felder ein, welche jeweils zwei Mal auf dem Rondell vertreten sind.

Apfel/Mistel – Der Spieler nimmt sich entweder einen Apfel oder eine Mistel aus dem Vorrat *(sofern vorhanden).*

Goldmünze – Der Spieler nimmt sich eine Goldmünze aus dem Vorrat *(sofern vorhanden).*

Modul 1: Der Markt

Über den Markt erhalten die Spieler Zugriff auf verschiedene Ressourcen. Diese können sie gegen Abgabe einer Goldmünze erwerben.

Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

- **1 Markttableau**
- **6 Schildmarker**
- **6 Baumaterialmarker**
- **6 Plusmarker**
- **4 Apfel-Mistelmarker**
- **6 Tagelöhnermarker**

1) Das **Markttableau** wird an den Spielplan angelegt.

2) Die **Schildmarker, Baumaterialmarker, Tagelöhnermarker, Plusmarker** sowie die **Apfel-Mistelmarker** werden auf die entsprechenden Felder des Markttableaus sortiert *(siehe Bild).*

Änderungen im Spielablauf

Einmal pro Zug dürfen die Spieler den Markt besuchen, um dort gegen Abgabe 1 Goldmünze genau 1 beliebigen Ressourcenmarker zu erwerben. Der Spieler darf nur dann den Markt besuchen, wenn er in diesem Zug **keine Auftragskarte einlöst**.

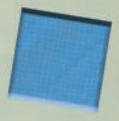
Für 1 Goldmünze darf sich der Spieler 1 beliebigen noch vorhandenen Ressourcenmarker vom Markttableau nehmen. Die Effekte der verschiedenen Ressourcenmarker werden im Folgenden erläutert:

Schildmarker:

Der Schildmarker verhält sich wie ein normales Schild und kann sowohl für das Besiegen der Verräter als auch für das Einlösen einer Auftragskarte genutzt werden. Nur wenn der Schildmarker zum Besiegen eines Verräters benutzt wird, kommt er zurück auf das Markttableau.

Baumaterialmarker:

Der Baumaterialmarker verhält sich wie ein normales Baumaterial und kann sowohl für den Bau im Umland als auch für das Einlösen einer Auftragskarte benutzt werden. Nur wenn der Baumaterialmarker zum Bau verwendet wird, kommt er zurück auf das Markttableau.



Plusmarker:

Der Plusmarker wird zunächst neben das Spieler-Burgtableau gelegt. Wenn der Spieler durch eine Aktion einen Einflussmarker in eine Grafschaft stellt, kann er einen Plusmarker unter den Einflussmarker legen. Dieser Einflussmarker zählt bei der nächsten Einflusswertung wie zwei Einflussmarker. Nach einer Wertung wird der Plusmarker wieder zurück auf das Markttableau gelegt.

Beispiel: Der grüne Spieler hat dank des Plusmarkers die Mehrheit in der Grafschaft und erhält bei der Einflusswertung 6 Punkte.

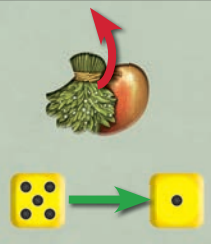
Tagelöhnermarker:

Der Tagelöhnermarker wird zunächst auf das Ritterfeld des Spieler-Burgtableaus gelegt. Der Spieler kann den Tagelöhnermarker verwenden, um diesen anstelle eines seiner Würfel abzugeben und seinen Ritter der Augenzahl des Tagelöhnermarkers entsprechend viele Felder zu bewegen und die daraus folgende Aktion auszuführen. Die Augenzahl des Tagelöhnermarkers kann nicht durch Goldmünzen oder Äpfel verändert werden. Alle Spieler mit Tagelöhnermarker haben in dieser Runde durch jeden dieser Marker also 1 Aktion zusätzlich und sind in dieser Runde entsprechend häufiger am Zug.

Alle Tagelöhnermarker kommen nach Beendigung der Runde zurück auf das Markttableau.

Apfel-Mistelmarker:

Der Apfel-Mistelmarker kann vom Spieler entweder als Apfel oder als Mistel verwendet werden. Wird er benutzt, kommt er zurück auf das Markttableau gelegt.



<u>Beispiel 1 | Verwendung als Apfel:</u> Der Spieler kann den Apfel-Mistelmarker einsetzen, um seinen gewählten Würfel auf eine beliebige Augenzahl zu drehen. Anschließend zieht er die entsprechende Figur um die neu gewählte Augenzahl.

<u>Beispiel 2 | Verwendung als Mistel:</u>

Der Spieler kann mit Hilfe des Apfel-Mistelmarkers eine Bedingung der Auftragskarte ignorieren. Dadurch wird es leichter, auch die schweren Auftragskarten zu erfüllen.

Modul 2: Die Stadt Caerleon

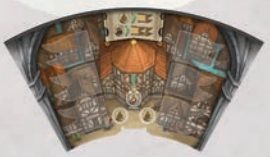
Die Stadt Caerleon verändert die Grundregeln des Spiels, indem es die sechs Grafschaften durch sechs Stadtviertel ersetzt. Anders als die Grafschaften gelten in jedem Stadtviertel unterschiedliche Regeln. Da heißt es „Umdenken“ und neue Strategien finden, um auch jetzt die Gunst von Merlin und das Spiel zu gewinnen.

Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

- **6 Stadtviertel (Doppelseitig)**

Vorderseiten mit unterschiedlich farbigen Dächern:

Münzerei, Händler, Obstgarten, Schmiede, Steinbruch, Näherei



Rückseiten: Einfarbige Dächer

1) Die **sechs Stadtviertel** werden farblich passend – zu erkennen an der Dachfarbe unter dem Aktionsbanner – auf die jeweiligen Grafschaften gelegt.

2) Die **Schilde**, **Baumaterialien** und **Flaggen** werden farblich sortiert auf die Schmiede, den Steinbruch und die Näherei gelegt. Die **Münzen** kommen auf die Münzerei und Äpfel und Misteln auf den Obstgarten.

Aufbauvariante: *Die sechs Stadtviertel können auch beliebig auf die Grafschaften verteilt werden. Dazu verwenden die Spieler die Rückseite (einfarbige Dächer) der Stadtviertel. Das jeweilige Stadtviertel ist über ein Grafschaftsfeld auf dem Rondell angeschlossen und nimmt dann die entsprechende Farbe des Grafschaftsfeldes an.*

Änderungen im Spielablauf

Wichtig: Überall da, wo in den bisherigen Regeln von „Grafschaften“ gesprochen wird, muss dieses nun sprachlich durch „Stadtviertel“ ersetzt werden.

Die Aktionen des Aktionsrondells

Grafschaftsfelder (x6)

Führt ein Spieler die Aktion eines der sechs Grafschaftsfelder aus, so setzt er einen seiner Gefolgsleute von seinem Burgtableau oder aus einem der anderen 5 Stadtviertel in das entsprechende Stadtviertel ein.

Dabei hat nur die Hofdame einen festen Platz. Steht dort schon die Hofdame eines anderen Spielers, so nimmt dieser Spieler sie zurück auf sein Burgtableau.

Beispiel:

Der gelbe Spieler setzt die Hofdame im Stadtviertel ein und platziert einen Einflussmarker auf dem Dach.

Die zwei übrigen Plätze können beliebig durch einen der drei anderen Gefolgsleute besetzt werden. Wird ein Gefolgsmann eingesetzt, der schon im Stadtviertel vertreten ist, so verdrängt der neue Gefolgsmann den alten, welcher zum entsprechenden Spieler zurückgeht. Sind beide Plätze belegt und ein neuer Gefolgsmann wird eingesetzt, der noch nicht im Stadtviertel vertreten ist, so wählt der Spieler einen der zwei Gefolgleute, der zum entsprechenden Spieler zurückgeht.

Beim Einsetzen der Hofdame nimmt der Spieler einen seiner Einflussmarker von seinem Burgtableau (soweit vorhanden) und stellt ihn auf das Stadtviertel zu den anderen Einflussmarkern.

Beispiel: Der blaue Spieler setzt die Hofdame ein und verdrängt somit die Hofdame des grünen Spielers. Dann setzt er einen Einflussmarker zu dem grünen Einflussmarker dazu.

Die Aktionen der anderen drei Gefolgsleute hängen vom jeweiligen Stadtviertel ab. Welcher Gefolgsmann welche Aktion in welchem Stadtviertel ausführt, wird im Folgenden erläutert:

Steinbruch:

Baumeister:
Der Spieler nimmt sich zwei Baumaterialien seiner Wahl.

Schildknappe & Flaggenträger:
Der Spieler nimmt sich ein Baumaterial seiner Wahl.

Schmiede:

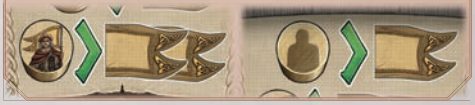
Schildknappe:
Der Spieler nimmt sich zwei Schilde seiner Wahl.

Baumeister & Flaggenträger:
Der Spieler nimmt sich ein Schild seiner Wahl.

Näherei:

Flaggenträger:
Der Spieler nimmt sich zwei Flaggen seiner Wahl.

Baumeister & Schildknappe:
Der Spieler nimmt sich eine Flagge seiner Wahl.



Münzerei:

Baumeister, Schildknappe & Flaggenträger:
Der Spieler nimmt sich 2 Goldmünzen aus dem Vorrat, soweit vorhanden.

Obstgarten:

Baumeister, Schildknappe & Flaggenträger:
Der Spieler nimmt sich 2 Äpfel und/oder Misteln aus dem Vorrat.

Händler:

Baumeister, Schildknappe & Flaggenträger:
Der Spieler kann bis zu vier Tauschgeschäfte durchführen. Für ein Tauschgeschäft gibt er eine Flagge, ein Schild, ein Baumaterial oder eine Goldmünze ab und nimmt sich dafür eine Flagge, ein Schild oder ein Baumaterial seiner Wahl. Er kann auch eine Flagge, ein Schild oder ein Baumaterial gegen eine Goldmünze tauschen. Die für den Tausch abgegebenen Ressourcen werden auf die jeweiligen Stadtviertel zurückgelegt.

Beispiel: Der Spieler gibt zwei blaue Schilde, eine Goldmünze, sowie ein orangefarbenes Baumaterial ab und wählt dafür drei schwarze Flaggen und ein braunes Baumaterial.

Einflussfelder (x4):

Flagge, Baumaterial, Schild:
Der Spieler darf sich eine Flagge, Baumaterial oder Schild in der Farbe nehmen, die der Dachfarbe *(bzw. Grafschaftsfeldfarbe)* eines Stadtviertels entspricht, indem er mindestens einen eigenen Einflussmarker besitzt.

Beispiel: Der gelbe Spieler besitzt Einfluss im lila Stadtviertel und darf sich somit ein lila Baumaterial vom Steinbruch nehmen.

Gefolgsmann:
Der Spieler darf einen Gefolgsmann vom Burgtableau oder einer der anderen 5 Stadtviertel auf ein Stadtviertel einsetzen, auf dem er mindestens einen eigenen Einflussmarker besitzt.

Beispiel: Der gelbe Spieler kann die Schmiede zum Einsetzen seines Schildträgers wählen, da er dort einen Einflussmarker besitzt.

Modul 3: Morgana

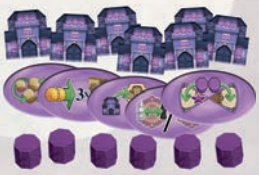
In der Hexenküche brodelt es. Morgana braut allerhand Tränke in ihren Zauberkesseln, welche die Spieler nutzen können, um sich selbst Vorteile zu verschaffen oder Mitspieler zu behindern. Allen Spielern steht mit Morgana eine zusätzliche Aktion in der Runde zur Verfügung!

Spielmaterial & Änderungen im Spielaufbau

- **1 Hexenküchentableau**
- **1 Morgana-Figur**
- **4 Sternmarker**

- **4 Morgana Würfel**
- **1 Trinkhorn**
- **11 Vergifteter Apfel**

- **7 Hexenhaus**
- **5 Kesselmarker**
- **6 Morgana Einflussmarker**



1) Das **Hexenküchentableau** wird an den Spielplan angelegt.

2) Die **vergifteten Äpfel** werden oben links auf das Tableau gelegt, die 4 Sternmarker rechts auf die entsprechenden Felder. Die **4 Morgana Würfel** werden gewürfelt und je einer auf jeden der Sternmarker platziert, ohne dabei die Augenzahl zu verändern. Wird ein Drilling oder Vierling gewürfelt, wird solange mit allen Würfeln gewürfelt, bis kein Drilling oder Vierling gewürfelt wird. Das **Trinkhorn** wird oben in der Mitte des Tableaus platziert.

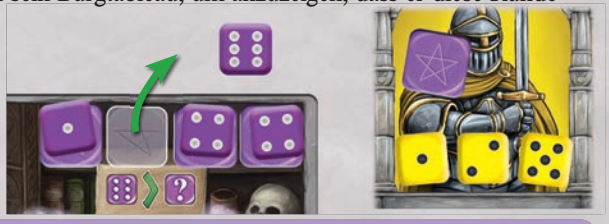
3) Die **5 Kesselmarker** werden gemischt und dann einer nach dem anderen mit einer beliebigen Seite nach oben von links nach rechts auf ein Kesselfeld auf dem Tableau gelegt.

4) Die **7 Hexenhäuser** werden neben das Umland gelegt. Die **Morgana-Figur** und die **6 Morgana Einflussmarker** werden neben dem Tableau abgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Durch Morgana hat jeder Spieler einen zusätzlichen Zug pro Runde. Anstatt einen seiner Ritter-, Merlin- oder Arthur Würfel für den Zug zu nutzen, wählt er einen noch vorhandenen Morgana Würfel vom Hexenküchentableau und führt mit diesem seinen Zug aus. Den unter dem entsprechenden Würfel liegenden Sternmarker nimmt der Spieler zu sich auf sein Burgtableau, um anzuzeigen, dass er diese Runde keinen weiteren Morgana Würfel mehr nehmen darf. Am Ende einer Runde werden alle Sternmarker wieder zurück auf das Tableau gelegt und die Morgana Würfel erneut gewürfelt und auf den Sternmarkern platziert. Der Morgana Würfel kann auf mehrere Arten auf dem Hexenküchentableau eingesetzt werden.

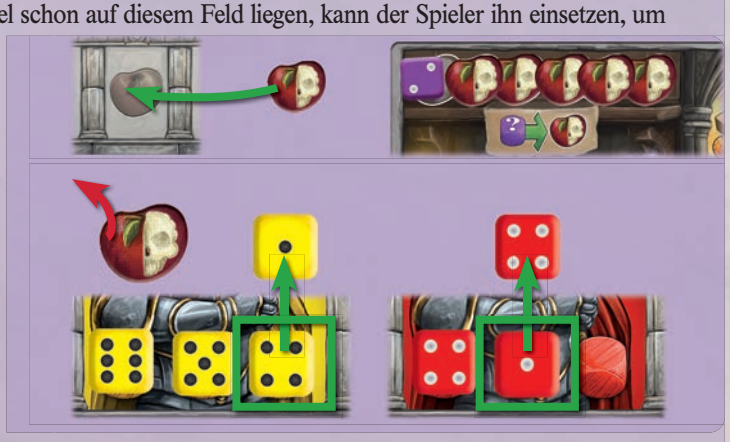
Hinweis: *Die Augenzahl 6 kann als 6 oder jede andere Augenzahl verwendet werden kann.*



Vergifteter Apfel

Egal welche Augenzahl der Morgana Würfel zeigt und wie viele Würfel schon auf diesem Feld liegen, kann der Spieler ihn einsetzen, um 1 vergifteten Apfel zu erhalten.

Der Würfel wird oben links auf das Tableau gelegt und der Spieler nimmt den vergifteten Apfel zu sich auf sein Burgtableau. Der vergiftete Apfel kann von dem Spieler in einem seiner folgenden Züge eingesetzt werden, um einen **seiner** Würfel – Ritter, Merlin, Arthur oder Morgana – auf eine andere Seite zu drehen. Die neue Augenzahl muss er von einem beliebigen, diese Runde noch nicht benutzten, Würfel eines **Mitspielers** „zwangstauschen“. Das heißt, die Augenzahlen der beiden Würfel werden ausgetauscht. Beide Spieler drehen ihre Würfel auf die jeweils eingetauschte Seite.



Anmerkung: *Der normale Apfel kann nicht dazu verwendet werden, um die Augenzahl auf einem Morgana Würfel zu ändern.*

Trinkhorn

Der Spieler muss die Summe 7 erreichen, um den Morgana Würfel beim Trinkhorn einsetzen zu dürfen.

Die Summe errechnet sich durch die Augenzahl des Würfels, +1 für jedes Baumaterial und/oder jede Goldmünze, die der Spieler zurück in den Vorrat legt. Erreicht der Spieler die Summe 7, so legt er den Würfel oben in die Mitte des Tableaus und erhält sofort das **Trinkhorn**, entweder vom Tableau oder von einem Mitspieler, einen **vergifteten Apfel** und **1 Punkt**. Das Trinkhorn stellt er neben sein Burgtableau. Pro Runde können hier mehrere Spieler ihren Morgana Würfel einsetzen. Das Trinkhorn bleibt solange bei diesem Spieler, bis ein anderer Spieler durch das Einsetzen des Morgana Würfels auf diesem Feld das Trinkhorn zu sich nimmt. **Wer das Trinkhorn am Ende einer Runde besitzt, erhält sofort Punkte in Höhe der gerade abgeschlossenen aktuellen Runde.**

Hexenkessel

Der Spieler kann einen der unbesetzten Hexenkessel entsprechend der Augenzahl auf dem Morgana Würfel wählen.

Er legt den Würfel auf das der Augenzahl entsprechende Feld unter dem Hexenkessel, sofern es noch nicht belegt ist und führt dann folgende Aktionen in Reihenfolge aus:

a) Morgana-Figur bewegen

Liegt die Morgana Figur noch neben dem Hexenküchentableau, kann der Spieler Morgana auf ein beliebiges Grafschaftsfeld auf dem Aktionsrondell einsetzen, auch wenn dort eine Figur steht.

Liegt Morgana bereits auf einem Grafschaftsfeld, versetzt der Spieler Morgana im oder gegen den Uhrzeigersinn auf die angrenzenden Grafschaftsfelder. Dabei kann Morgana maximal so viele Grafschaftsfelder versetzt werden wie die Zahl oberhalb des gewählten Hexenkessels angibt.

Das Grafschaftsfeld auf der Morgana liegt, ist jetzt **blockiert** und darf nicht mehr betreten werden. Es wird von anderen Figuren einfach übersprungen und nicht mitgezählt. Aus der entsprechenden Grafschaft darf **keine** Ressource – Schild, Flagge oder Baumaterial – mehr genommen werden, bis Morgana versetzt wird.

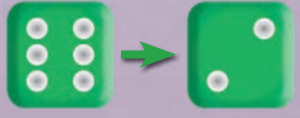
Modul 2: Die Stadt Caerleon – *Hier blockiert Morgana das entsprechende Stadtviertel. Ist zum Beispiel die Schmiede besetzt, kann kein Spieler mehr einen Schild erhalten, bis Morgana versetzt wird!*

b) Kesselmarker ausführen

Der Spieler führt die Aktion des auf dem Hexenkessel liegenden Kesselmarker aus. Anschließend dreht er den Kesselmarker auf die andere Seite:

Verhexen:

Der Spieler darf einen seiner Würfel – Ritter, Merlin oder Arthur – auf eine beliebige Seite drehen. Alternativ darf er einen Ritterwürfel eines Mitspielers auf eine beliebige Seite drehen.



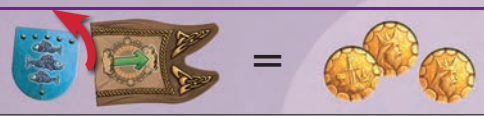
Figurentausch:

Der Spieler darf die Felder von Merlin und Arthur tauschen. Alternativ darf er das Feld seines Ritters mit dem Feld eines Ritters eines Mitspielers tauschen.

Hexengold:

Gegen Abgabe zweier beliebiger Ressourcen – Schild, Flagge und/oder Baumaterial – erhält der Spieler drei Goldmünzen aus dem Vorrat.

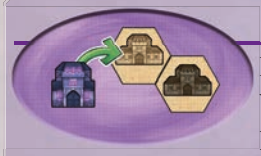
Gegen Abgabe von zwei Goldmünzen erhält der Spieler drei beliebige Ressourcen – Schild, Flagge und/oder Baumaterial – aus der Grafschaft, die Morgana blockiert.



***Beispiel:** Der Spieler bezahlt zwei Goldmünzen und entscheidet sich zwei Flaggen und ein Baumaterial aus der Grafschaft zu nehmen, in der Morgana gerade platziert ist.*

***Modul 2:** Die Stadt Caerleon – Hier bekommt der Spieler drei beliebige Ressourcen, die es in dem jeweiligen von Morgana blockierten Stadtviertel gibt. Auf dem Marktplatz gibt es keine Ressourcen.*

Hexenhaus:



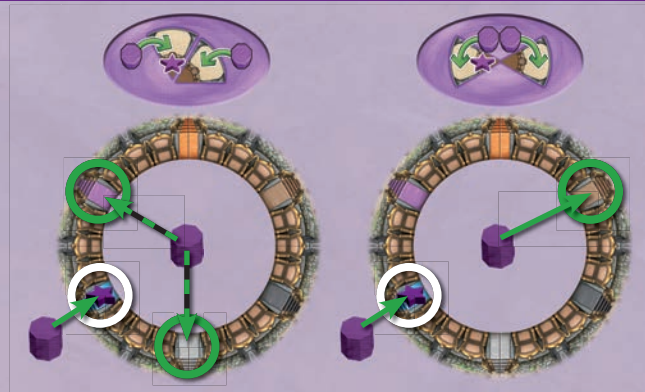
Der Spieler legt ein Hexenhaus aus dem Vorrat *(sofern vorhanden)* auf ein eigenes Rittergut im Umland. Dadurch zählt das Rittergut bei der Umlandwertung wie zwei Rittergüter. Besitzt der Spieler kein Rittergut ohne Hexenhaus im Umland, darf der Spieler die Aktion nicht ausführen. Gewinnt der Spieler die entsprechende Umlandwertung und muss keine Punkte teilen, erhält er für jedes Hexenhaus auf einem seiner Rittergüter 1 Punkt zusätzlich. Nach einer Wertung kommen alle Rittergüter mit einem Hexenhaus zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers und die Hexenhäuser in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel:
Der rote Spieler erhält bei der Umlandwertung insgesamt 10 Punkte (6 + 3 + 1).

***Erweiterung Arthur:** Alle Rittergüter in einem Gebiet mit eigenem oder fremdem Hexenhaus müssen nach einer Wertung abgerissen werden und gehen zurück in den Vorrat der Spieler. Befindet sich ein Burg-Plättchen unter einem Rittergut, wird dieses nicht abgerissen (Sir Gaheris Fähigkeit).*

Dunkler Einfluss:

Der Spieler platziert *(sofern vorhanden)* zwei Morgana Einflussmarker aus dem Vorrat in zwei unterschiedliche Grafschaften/Stadtviertel. Einer kommt in die Grafschaft/Stadtviertel, welches von Morgana blockiert wird und einer kommt in die gegenüber liegende oder angrenzende Grafschaft/Stadtviertel. Steht in der entsprechenden Grafschaft/Stadtviertel ein eigener Einflussmarker, auf dem noch kein Morgana Einflussmarker steht, so wird der Morgana Einflussmarker oben aufgesetzt. Ansonsten wird er normal dazugestellt. Ein eigener Einflussmarker mit einem oben draufgestellten Morgana Einflussmarker zählt bei der Wertung wie zwei eigene Einflussmarker. Alleinstehende Morgana Einflussmarker zählen für keinen Spieler, sondern für Morgana. Morgana erhält bei einer Einflusswertung keine Punkte, nimmt anderen Spielern aber eventuell Punkte weg. Nach einer Wertung werden alle Morgana Einflussmarker zurück neben das Hexenküchentableau gestellt und jeder Einflussmarker mit einem Morgana Einflussmarker obenauf muss zurück auf das Burgtableau des jeweiligen Spielers gestellt werden.



Beispiel: Der rote Spieler gewinnt die Einflusswertung dank des Morgana Einflussmarkers und erhält 4 Punkte.

Beispiel: Morgana gewinnt die Einflusswertung und weder der blaue noch der gelbe Spieler erhalten Punkte.

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.